



## ***GuiadoProfessor***

O tom do guia deve ser de sugestão, (ex: “sugiro que nesta etapa você diga ao aluno...”; “você pode fazer assim...ou se preferir, dessa outra forma...” e não imperativo.

### **Introdução**

Um breve texto justificando a importância para o aluno de aprender o conteúdo proposto, e como a atividade pode ajudar nisso.

### **Objetivos**

Listar os objetivos de aprendizagem da atividade.

### **Pré-requisitos**

Descrever os conhecimentos prévios que os alunos precisam ter para fazer a atividade.

### **Tempo previsto para a atividade**

Descrever se a atividade levará alguns minutos, horas ou certo número de aulas.

### **Na sala de aula**

Se a atividade do computador requer uma atividade anterior em sala de aula, descrever aqui como pode ocorrer essa atividade. O que será discutido em sala, o que será apresentado, se é melhor com o grupo todo de alunos, se os alunos podem ser divididos em grupos para discutir /trabalhar,etc.

### **Questões para discussão**

Se for o caso, sugerir questões que poderão ser discutidas com os alunos. É importante aqui antecipar para o professor perguntas e respostas que poderão surgir dos alunos. Se o autor do guia achar necessário, incluir em seguida uma “dica” para esclarecer melhor algum ponto do conteúdo que pode ser útil ao professor para dar a aula. (ver mais abaixo a descrição de “dica”).

### **Na sala de computadores:**

### **Preparação**

Aqui deve estar descrito o que o professor deverá preparar com antecedência para a atividade.

- Descrever o material necessário (ver abaixo), se os alunos vão precisar de



lápiz e papel, por exemplo, ou se o professor vai necessitar de um quadro ou um flipchart.

- Sugerir a organização da sala, a formação dos alunos, se eles vão sentar em duplas, por exemplo.

### **Material necessário**

Se for o caso de material extra, como fichas para preenchimento, quadro negro, projetor, etc, listar nesta sessão.

### **Requerimentos técnicos**

Informe ao professor as necessidades técnicas, para a atividade funcionar sem problemas, principalmente sobre a necessidade de plugins (flash, Director ou Java).

### **Durante a atividade**

Descrever como deverá ocorrer a atividade.

Sugerir como o professor poderá introduzir a atividade, as instruções que deverão ser dadas aos alunos.

Sugerir como o professor deverá conduzir a atividade, exemplos:

- Sugerir que ele peça aos alunos que desliguem os monitores, se a atividade requer um momento de discussão em grupo.
- Sugerir o momento em que ele deve interferir durante a atividade; (perguntas, comentários).

### **Depois da atividade**

Se for o caso, descrever nessa sessão as sugestões para após a atividade de computador.

### **Questões para discussão**

Se for o caso, sugerir questões que poderão ser discutidas com os alunos. Antecipar para o professor prováveis comentários e concepções errôneas que poderão ser apresentados pelos alunos durante a discussão da atividade.

### **Dica**

Podem ser dadas dicas de conteúdo, ou aprofundar algum aspecto pedagógico que se julgue importante oferecer ao professor.

Quando for o caso, comentar para o professor como essa atividade poderá ser aproveitada num trabalho interdisciplinar.

\*As dicas podem aparecer em vários momentos do guia.

### **Avaliação**



Sugerir como o professor poderá avaliar se os alunos atingiram os objetivos propostos para a atividade.

### **Atividades complementares**

Quando for o caso, esta sessão deve descrever para o professor outras atividades que complementarão a atividade do computador.

### **Para saber mais**

Relacionar recursos adicionais para pesquisa sobre o assunto da atividade. No caso de sites, o conteúdo de cada um deles deverá estar brevemente descrito.